

MMD4Mecanim(PMX対応版) リアルタイム版 IK & 回転付与

by Nora

<http://stereoarts.jp>

■ 履歴

2014/3/19 リファクタリングに伴い修正

■ 概要

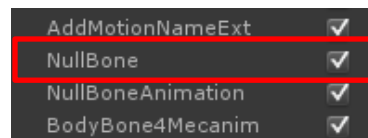
MMD4Mecanim の リアルタイム版 IK & 回転付与 についての補足です。

■ 変換時の設定

PMX2FBX の変換設定 > Advance で、下記のように設定を変更します。

NullBone

チェックを入れる



■ モデル側の IK & 回転付与の有効化

MMD4MecanimModel の Bone の項目で、BoneInherenceEnabled にチェックを入れます。
同じく、IK の項目で、IKEnabled と有効化させたい部位にチェックを入れます。

